

# MRAVENCI

## PRAVIDLA

*Ve hře MRAVENCI ovládáte svou kolonii zapletenou do věčného boje o nadvládu nad ostatními. Být mravencem není vůbec snadné, prozkoumávejte zahradu, budujte mraveniště, pečujte o larvy, vychovejte specializované mravenčí dělníky a útočte na nepřátelská zvířata. Za vámi stojí pilná kolonie připravená bojovat jako jeden mravec! Rozvíjejte dovednosti kolonie, budujte místnosti a konejte skutky, aby vaše mraveniště obstálo mezi ostatními. Za kolonii!*



## SPOLEČNÝ HERNÍ MATERIÁL



1 skládací herní plán (jedna strana pro 2 hráče, druhá strana pro 3–4 hráče)



2 destičky zahrady



6 destiček listů



29 destiček nepřátel



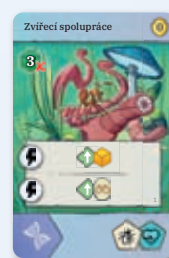
8 destiček speciálních předmětů



120 základních karet



8 karet místností královny



30 počátečních karet



52 dílků místností (ve 4 různých velikostech)



45 kostiček potravy



20 kostiček listů



10 kostiček hub



25 žetonů agrese



10 žetonů mutace



5 žetonů trojnásobení



5 žetonů s -3 VB

## HERNÍ MATERIÁL KAŽDÉHO HRÁČE



4 hlavní desky mravenišť



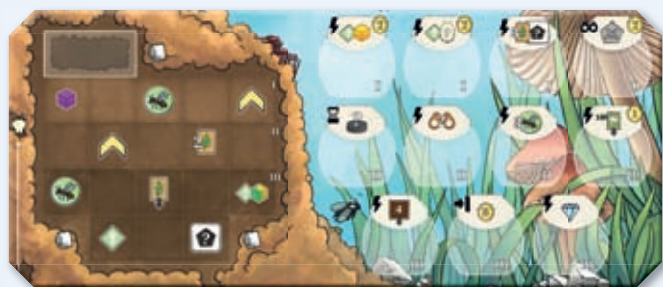
4 přehledové destičky



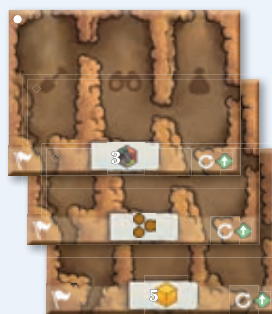
1 žeton začínajícího hráče



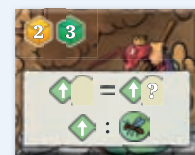
8 žetonů královny



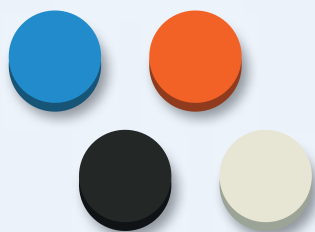
4 oboustranné vkládací desky mravenišť



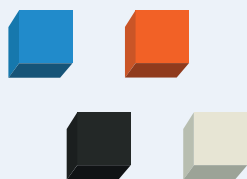
12 destiček vývoje  
(rozdělených do 4 sad ● ○ ◆ ◇)



9 destiček královny



160 hráčských žetonů  
(po 40 v každé barvě)



44 kostiček  
(po 11 v každé barvě)



Líc

Rub

36 žetonů hvězd  
(po 9 v každé barvě)

## PŘEHLED HRY

Rozvíjejte a rozšiřujte své mravenčí společenství tím, že budete prozkoumávat zahradu, sbírat zdroje a prohlubovat své mraveniště.

Hra trvá proměnlivý počet tahů, dokud nenastane podmínka ukončení hry.

Vítězné body (VB) získáte různými způsoby:

- získáváním hvězd,
- vykládáním karet,
- porážením nepřátel a zpřístupňováním dovedností,

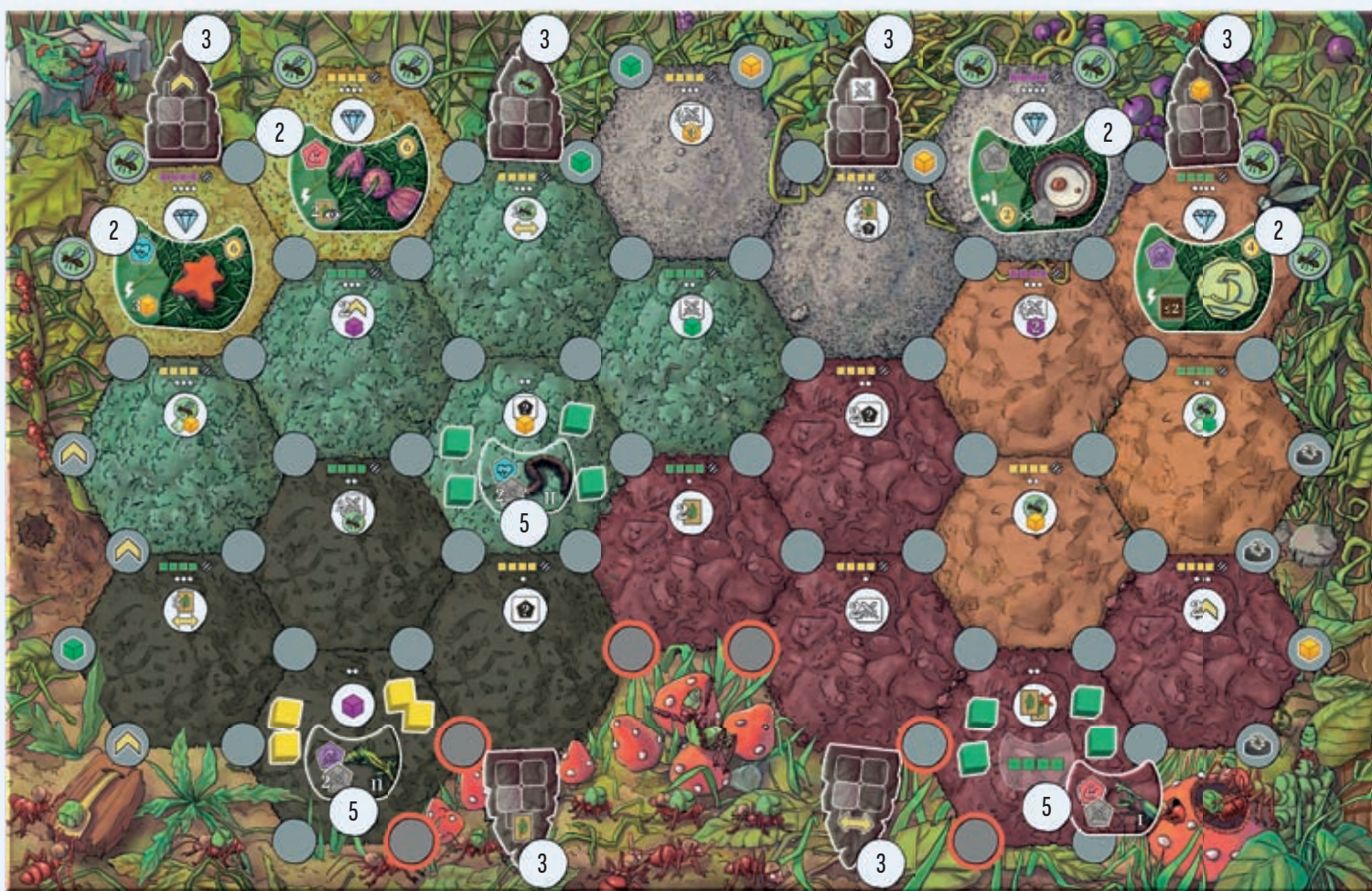
- dosažením oblastí rojení na stupnici svatebního letu,
- sběrem speciálních předmětů,
- vytvořením velkého množství mravenců ve svém mraveništi,
- zvýšením produkce potravy, listů a vajíček.

Získejte více VB než vaši soupeři a rozhodněte, které mraveniště získá nadvládu nad zahradou.

## PŘÍPRAVA HRY

### Společná příprava hry

- 1 Sestavte **herní plán** a umístěte ho do středu stolu tak, aby strana odpovídala počtu hráčů. Při hře 3 hráčů umístěte dvě **destičky zahrady** na pozice podle obrázku vpravo nahoře.
- 2 Náhodně umístěte **1 destičku speciálního předmětu** lícem nahoru na každý z hexů označených symbolem . Nepoužité destičky speciálních předmětů položte lícem dolů vedle herního plánu.
- 3 Náhodně rozmístěte **6 destiček listů** do určených polí na herním plánu.
- 4 Vedle herního plánu umístěte lícem dolů šest hromádek **destiček nepřátel** rozdělených podle jejich typů terénu. Každou hromádku zvlášť zamíchejte.
- 5 V každém z určených hexů (jak je uvedeno na obrázku vpravo) vyložte lícem vzhůru **1 destičku nepřátel** odpovídajícího typu terénu a umístěte na ni **uvedené kostičky zdrojů**.
- 6 Zamíchejte tři **balíčky karet** zvlášť podle jejich zadní strany: základní karty, počáteční karty  a karty místností královny .
- 7 Vytvořte **společnou zásobu** kostiček zdrojů (potrava, listy a houby), dílků místností (o velikosti 1, 2, 3 a 4), žetonů agrese, žetonů mutace, žetonů trojnásobení a žetonů s -3 VB.
- 8 Z balíčku základních karet vyložte 9 karet a rozložte je do tří řad po 3 kartách do **nabídky** na herní plán.



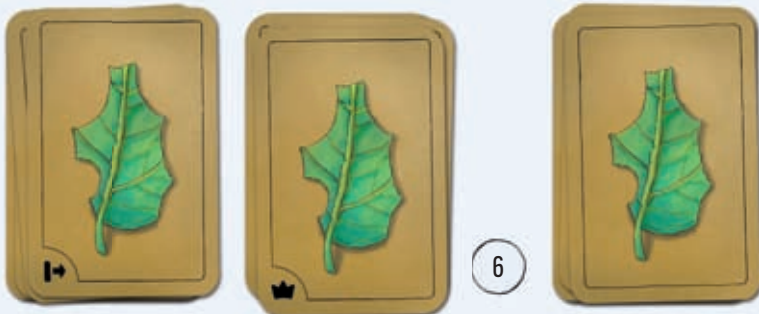


Hex, na který vyložíte lícem vzhůru destičku nepřátel z daného terénu a umístíte kostičky zdrojů.

5



Hra 3 hráčů – umístění destiček zahrady.



6



7



8

1


Nabídka karet

Stupnice svatebního letu




Stupnice hvězd

## Příprava osobních prostorů hráčů




Na konci některých z následujících bodů jsou uvedena vysvětlení, pokud hru hrajete poprvé.

- 9 Náhodně určete začínajícího hráče, který dostane **žeton začínajícího hráče**.
- 10 Každý hráč si vezme **hlavní desku mraveniště** a **přehledovou destičku** a umístí je před sebe.
- 11 Každý hráč si náhodně vylosuje **vkładací desku mraveniště** a položí ji na odpovídající místo na své hlavní desce. Vkládací desky mraveniště mají dvě strany: jedna je shodná pro všechny hráče, zatímco strana označená symbolem  vytváří asymetrickou desku. Společně se rozhodněte, se kterou stranou chcete hrát, a následně vložte všechny vkládací desky mraveniště tak, aby každý hráč používal stejnou stranu. Od této chvíle je vkládací deska součástí hlavní desky mraveniště.

*VAŠE PRVNÍ HRA: Všichni hráči použijí stranu vkládací desky mraveniště bez symbolu .*

- 12 Náhodně vyberte tolik **destiček královny**, kolik je hráčů, a umístěte je na stůl. Každé destičce královny náhodně přiřadte sadu **3 destiček vývoje**   . Počínaje hráčem sedícím napravo od začínajícího hráče a dále proti směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jednu destičku královny spolu s příslušnými destičkami vývoje. Nepoužité destičky královny a destičky vývoje vraťte do krabice.

*VAŠE PRVNÍ HRA: Každému hráči náhodně přiřadte sadu 3 destiček vývoje   . Nepoužívejte destičky královny. Vraťte je do krabice.*

- 13 Každý hráč si umístí 3 destičky vývoje v náhodném pořadí do příslušných míst na své hlavní desce mraveniště tak, aby symboly sady    byly viditelné.
- 14 Každý hráč si umístí vybranou destičku královny na odpovídající místo na své desce mraveniště a získá **kostičky zdrojů** (potrava, listy a houby) vyobrazené v levém horním rohu. Poté otočte destičku královny lícem dolů, aby byl vidět pouze její speciální efekt. Podrobný popis přípravy a efektů destiček královny viz strana 20.

*VAŠE PRVNÍ HRA: Každý hráč dostane namísto zdrojů z královny 3 kostičky listů a 1 kostičku potravy.*

- 15 Každý hráč si vybere barvu, dostane **hráčské žetony** v této barvě a ponechá si je vedle své desky v osobní zásobě.

Ze své zásoby následně umístí:

- 1 hráčský žeton na počáteční pole stupnice svatebního letu na herním plánu (v obráceném pořadí hráčů, takže začínající hráč bude ve sloupečku úplně nahoře a poslední hráč ve sloupečku úplně dole),
- 3 hráčské žetony na horní destičku vývoje (1 na každé místo pro specializaci),
- 3 hráčské žetony na prostřední destičku vývoje (1 na každé místo pro specializaci).

- 16 Každý hráč dostane všechny **kostičky** ve své barvě a umístí:

- 1 kostičku na každé pole feromonů na své desce,
- 1 kostičku na první pole každé ze tří stupnic produkce vajec (ve spodní části hlavní desky mraveniště).
- Zbývající 2 kostičky si ponechá vedle dvou stupnic produkce potravy a listů.

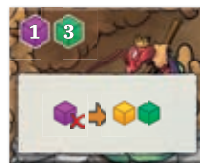
*VAŠE PRVNÍ HRA: Každý hráč rovnou umístí 1 kostičku na první pole obou stupnic produkce potravy a listů.*

- 17 Každý hráč dostane **žetony hvězd** ve své barvě, rozdělí je do 3 sad podle jejich symbolů, následně jednotlivé sady setřídí do sloupečků vzestupně podle jejich hodnoty (žeton s nejvyšší hodnotou bude vespod sloupečku) a umístí tyto tři sloupečky na příslušná místa na své desce.

- 18 Každý hráč umístí 5 kostiček potravy ze společné zásoby na jednotlivá pole **nouzového skladu** na své hlavní desce mraveniště.

- 19 Každý hráč umístí jeden **dílek místnosti o velikosti 2** na příslušné horní místo svého hnízda tmavou stranou vzhůru (jako prázdnou místnost).

- 20 Nakonec si každý hráč dobere **2 karty místností královny** a **6 počátečních karet**. Následně si každý hráč z těchto 8 karet **vybere 4 karty**, které si ponechá, a ostatní karty vyřadí ze hry, aniž by je ostatní hráči viděli. Všechny nepoužité karty místností královny a počáteční karty vraťte také do krabice.



*Příklad: Modrý hráč si vybral tuto destičku královny a získal 1 kostičku hub a 3 kostičky listů.*



Příklad: Ve hře 4 hráčů se vylosují 4 destičky královny a náhodně se zkombinují se 4 sadami destiček vývoje. Poslední hráč v pořadí na tahu si jako první vybírá, kterou kombinaci použije.



## PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v **sérii tahů** prováděných po směru hodinových ručiček a pokračuje, dokud není splněna podmínka konce hry.

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají v tazích jeden po druhém. Ve svém tahu musí hráč provést **jednu ze šesti možných hlavních akcí**. Ve kterémkoli okamžiku během svého tahu může aktivní hráč provést také **libovolný počet volných akcí**.

V Příloze na straně 18 a 19 naleznete popis symbolů a efektů ve hře.

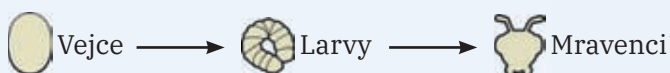
## HLAVNÍ AKCE

Existuje šest typů hlavních akcí:

- **Kopání**
- **Průzkum**
- **Sběr**
- **Vyložení 2 karet**
- **Vyložení 1 karty a poražení 1 nepřítele**
- **Líhnutí**

## HRÁČSKÉ ŽETONY A DESTIČKY VÝVOJE

Tři destičky vývoje na vaší hlavní desce mraveniště představují tři stádia života vašich mravenců (odspodu nahoru):




Hráčský žeton umístěný na desce představuje jednu **jednotku** daného stádia. Pozice hráčského žetonu na desce vyjadřuje jeho **specializaci**, což určuje, kterou hlavní akci dokáže mravenec provádět.



V průběhu hry můžete také uschovat po 1 hráčském žetonu mravence každé ze specializací do příslušných úložných prostorů na vaší desce mraveniště (viz Akce líhnutí na straně 13). Kromě toho můžete získat divoké mravence, kteří nejsou omezeni skladovacím prostorem a mohou být použiti pro libovolnou specializaci (viz Divocí mravenci na straně 14).

Pokud chcete provést některou z prvních tří hlavních akcí (kopání, průzkum, sběr), musíte použít mravence, tedy hráčské žetony umístěné na vaší horní destičce vývoje nebo na vaší hlavní desce. Hráčské žetony na ostatních dvou destičkách vývoje (larvy a vejce) nelze nikdy použít na akce. Můžete použít 1 až 4 hráčské žetony mravenců, přičemž jejich počet určuje sílu akce.

## Akce kopání

 Pokud chcete provést tuto akci, odeberte ze své hlavní desky **1 až 4 hráčské žetony mravenců kopáčů** (nebo divokých mravenců). Počet odebraných hráčských žetonů určuje sílu akce. Odebrané hráčské žetony si vraťte do své osobní zásoby.

**Veźměte si 1 kartu** z horního řádku nabídky (který odpovídá akci kopání). Místo v nabídce doplňte novou kartou z balíčku.

**Umístěte 1 nebo více dílků místností** na volná čtvercová pole svého hnízda tak, aby se celková velikost (ve čtvercích) umístěných dílků místností rovnala síle akce (např. síla 1 = 1 čtverec dílku místnosti). Při umísťování dílku místnosti dodržujte následující pravidla:

- Umísťujte ho tmavou stranou vzhůru (jako prázdnou místnost).
- Musíte ho umístit na volná čtvercová pole svého hnízda. Nesmíte překrývat stávající dílky. Žádná část dílku nesmí zasahovat mimo mřížku hnízda.
- Dílek musí zakrývat alespoň jedno čtvercové pole oblasti I, nebo musí stranou sousedit s již umístěným dílkem (ať už umístěným v tomto tahu, nebo dříve).

Okamžitě aktivujte bonusy vyobrazené na čtvercových polích hnízda, která jste zakryli.

Pokud v důsledku této akce zcela zaplníte jednu z oblastí hnízda (I, II nebo III), okamžitě získáte 1 odpovídající hvězdu (viz Získávání hvězd na straně 15).


Prázdné místnosti jsou vyžadovány pro vykládání karet místností (viz Karty, symboly a zdroje na straně 12).

Dílky místností jsou omezené: pokud není daná velikost ve společné zásobě k dispozici, nemůžete místnost této velikosti umístit.



*Příklad: Aktivní hráč provede akci kopání odhozením 4 mravenců kopáčů/divokých. Po dobrání karty z prvního řádku nabídky se rozhodne získat dílek místnosti o velikosti 2 a dva dílky místnosti o velikosti 1. Umístí dílek místnosti o velikosti 2 tak, aby zakryl alespoň jedno pole v oblasti I, a následně umístí ostatní dílky místností postupně po jednom tahu, aby sousedily se stávající místností. Okamžitě získá zakryté bonusy.*

## Akce průzkumu

 Pokud chcete provést tuto akci, odeberte ze své hlavní desky **1 až 4 hráčské žetony mravenců průzkumníků** (nebo divokých mravenců). Počet odebraných hráčských žetonů určuje sílu akce. Odebrané hráčské žetony si vraťte do své osobní zásoby.

**Vezměte si 1 kartu** z prostředního řádku nabídky (který odpovídá akci průzkumu). Místo v nabídce doplňte novou kartou z balíčku.

**Umístěte** 1 hráčský žeton ze své zásoby **na volné pole průzkumu** uprostřed vámi vybraného hexu, pokud je tento hex v dosahu podle síly vaší akce: počet bílých teček vyobrazených nad polem průzkumu na každém hexu určuje požadovanou sílu pro dosažení daného hexu. Při umísťování mravence průzkumníka na mapu postupujte podle následujících kroků:

1. Okamžitě aktivujte bonus vyobrazený na poli průzkumu, které obsazujete.

Poté, pokud má hex nad polem průzkumu také kostičky zdrojů a symboly nepřátel:


2. Doberte a umístěte 1 destičku nepřátel z hromádky odpovídající prozkoumávanému typu terénu.

3. Umístěte na daný hex uvedené kostičky zdrojů.

4. Pokud máte na vrcholech prozkoumávaného hexu nějaké své mravence sběrače, každý z nich automaticky sebere zdroje (viz Sběr a feromony na straně 10).

**POZNÁMKA:** Neprovádějte kroky 2 a 3, pokud hex obsahoval kostičky a destičku nepřítele od začátku hry.

## Akce sběru

 Pokud chcete provést tuto akci, odeberte ze své hlavní desky **1 až 4 hráčské žetony mravenců sběračů** (nebo divokých mravenců). Počet odebraných hráčských žetonů určuje sílu akce.

**Vezměte si 1 kartu** ze spodního řádku nabídky (který odpovídá akci sběru). Místo v nabídce doplňte novou kartou z balíčku.

**Umístěte** všechny odebrané mravence sběrače (či divoké) **na pole sběru** na vrcholech hexů na mapě podle následujících pravidel:

- První mravenec sběrač umístěný v průběhu této akce musí být na červeně ohraničeném poli sběru, NEBO sousedit s jedním z vašich mravenců sběračů umístěných v předchozích tazích, NEBO být na vrcholech hexu, který obsahuje jednoho z vašich mravenců průzkumníků a který na svých vrcholech dosud nemá žádného jiného vašeho mravence sběrače.

- Všichni mravenci umístění v průběhu jedné akce spolu musejí sousedit tak, aby vytvářeli nepřerušovanou a nerozvětřující se cestičku. Odbočky můžete vytvářet pouze dalšími akcemi v budoucnu.

Za každého umístěného mravence sběrače proveďte následující kroky:

1. Okamžitě aktivujte bonus vyobrazené na polích sběru, která obsazujete.

2. Pokud jsou na sousedních hexech kostičky zdrojů, mravenec je automaticky sebere (viz Sběr a feromony na straně 10).



*Příklad: Modrý hráč provede akci průzkumu o síle 2, aby dosáhl vyobrazeného hexu se dvěma tečkami. Po dobrání karty z prostředního řádku nabídky umístí jeden z odebraných hráčských žetonů na pole průzkumu a okamžitě aktivuje uvedený bonus. Poté na hex umístí destičku nepřátel odpovídajícího terénu a 4 kostičky listů.*



*Příklad: Modrý hráč provede akci sběru odhozením 3 mravenců sběračů. Po dobrání 1 karty ze spodního řádku nabídky umístí prvního mravence sběrače na prázdné pole sběru na vrcholu hexu, který předtím prozkoumal (na hexu se nachází jeho mravenec průzkumník, ale nejsou u něho žádní mravenci sběrači v jeho barvě), následně pokračuje umístěním druhého a třetího mravence sběrače tak, aby vytvořil souvislou cestičku bez odboček.*

## SBĚR A FEROMONY

Jednou z hlavních zvláštností mravenců je jistě jejich zajímavý způsob komunikace. Ve hře můžete rozvíjet komunikační schopnosti své kolonie tím, že po sběru kostiček zdrojů budete vypouštět feromony.

### Sběr kostiček zdrojů

Kdykoli mravenec sběrač sousedí s hexem obsahujícím kostičku zdrojů, okamžitě ji sebere.

**Po akci průzkumu**, která na hexu vygenerovala kostičky, si všichni hráči, kteří mají na vrcholech hexu své mravence sběrače, seberou 1 kostičku za každého ze svých mravenců. Pořadí sběru je určeno pořadím hráčů na stupnici svatebního letu (viz Postup na stupnici svatebního letu na straně 15). V případě shody sbírá první hráč, který je nejnižší vespod sloupečku. Toto pořadí sběru může zapříčinit, že na některé hráče s mravenci sběrači žádné kostičky nezbudou.



*Příklad: Modrý hráč provede průzkum hexu, který má na svých vrcholech už umístěných 5 mravenců sběračů (2 modré, 2 oranžové a 1 bílého). Po aktivaci bonusu za průzkum a umístění destičky nepřátel na hex hráč na tomto hexu vygeneruje 4 kostičky listů. Následně se zkontroluje umístění hráčských žetonů na stupnici svatebního letu: bílý hráč je první, modrý a oranžový hráč jsou poslední a sdílejí stejné pole na stupnici, přičemž oranžový hráčský žeton je ve sloupečku nahoře. Vygenerované kostičky listů tedy mravenci sběrači automaticky seberou následovně:*

*bílý hráč dostane 1 kostičku listů, modrý hráč dostane 2 kostičky listů, oranžový hráč dostane 1 kostičku listů.*

**Po akci sběru**, při které byl umístěn jeden nebo více mravenců sběračů, sebere každý mravenec sběrač 1 kostičku z každého sousedního hexu.



*Příklad: Modrý hráč provede akci sběru a umístí 3 mravence sběrače. Prvním sebere 1 kostičku listů a 1 kostičku potravy, druhým 1 kostičku listů a 1 kostičku potravy a třetím 1 kostičku listů.*


Každý mravenec sběrač dokáže v průběhu hry sebrat více kostiček: při umístění prostřednictvím akce sběru, pokud už na mapě nějaké kostičky jsou, nebo později, když jsou kostičky generovány akcí průzkumu, nebo při obojím (mravenci sběrači se často umísťují za účelem sběru kostiček, které se už na hexu nacházejí, zatímco další sousedící hex ještě nebyl prozkoumáný).

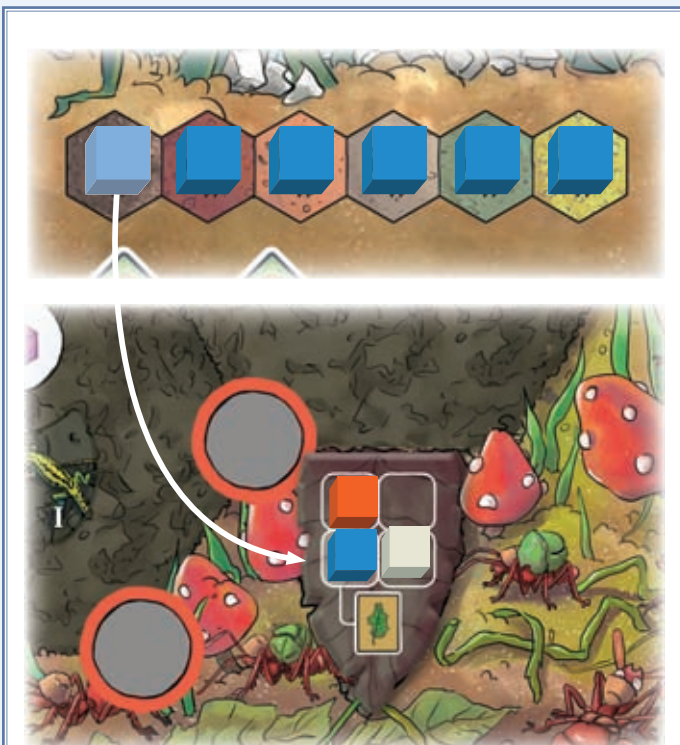
### Vypouštění feromonů

Pokud jsou z prozkoumaného hexu **vysbírány všechny kostičky zdrojů**, hráči, kteří mají na vrcholech daného hexu alespoň jednoho mravence sběrače, vypustí feromony. Kostička feromonů se vypustí pouze v tahu, ve kterém byl hex vyprázdněn (takže umístění mravence sběrače na vrchol prázdného hexu feromony nevyvolá).

Když vypouštíte feromony, **přesuňte kostičku** barvy odpovídající terénu vyprázdněného hexu z pole pro feromony na své hlavní desce mraveniště (pouze pokud jste feromony pro daný terén ještě nevypustili). Pokud jste feromony vypustili v průběhu svého tahu, umístěte kostičku jako první na destičku listů napojenou na daný terén. Pouze hráč, který umístí svou kostičku na destičku listů jako první, aktivuje její bonus, zatímco všichni ostatní hráči, kteří kostičku umístí na tu stejnou destičku listů (ať už ve stejném tahu, nebo v následujících tazích), bonus neaktivují.

Ve vzácném případě, kdy aktivní hráč způsobí, že se hex vyprázdní, aniž by vypustil feromony, tj. pokud provede akci průzkumu na hexu, kde nemá žádného mravence sběrače, a vygenerované kostičky se všechny rozdělí ostatním hráčům, tito hráči vypustí feromony, ale bonus z destičky listů nikdo neaktivuje.

Vypuštěním feromonů získáte 1 symbol feromonů , který se hodí na plnění požadavků na kartách, a můžete také získat hvězdy (viz Získávání hvězd na straně 15).



*Příklad: Pokračujeme v příkladu sběru zdrojů po akci průzkumu vyobrazeném na předchozí straně vlevo. Následně modrý, bílý a oranžový hráč vypustí feromony příslušného terénu. Aktivní modrý hráč je vypustí jako první, a proto získá bonus z destičky listů.*

### Akce vyložení 2 karet

**2** Při provádění této akce smíte postupně vyložit až 2 karty z ruky. Při vykládání karty postupujte podle následujících kroků:

1. Prokažte, že splňujete **minimální požadavky** vyobrazené na kartě. Ve většině případu požadavky zahrnují vlastnictví konkrétních symbolů (na vašich dříve zahráných kartách, na vaší hlavní desce mraveniště, nebo odhozením žetonů mutace či agrese). U karet místností je vždy požadavkem mít ve svém hnízdě umístěný prázdný dílek místnosti o konkrétní velikosti.
2. Zaplaťte **náklady** uvedené na kartě. Ve většině případů náklady představují odhození konkrétního množství kostiček listů.
3. Vyložte kartu z ruky tak, že ji umístíte vedle své hlavní desky mraveniště. Karta se odteď považuje za aktivní a poskytuje své efekty, symboly a VB.

Přehled anatomie karty viz Karty, symboly a zdroje na straně 12.

### Akce vyložení 1 karty a porážení 1 nepřítele

**1** Když provedete tuto akci, můžete (v libovolném pořadí) vyložit 1 kartu z ruky (viz výše) a/nebo porazit 1 nepřítele lícem vzhůru na herním plánu. Nepřítele smíte porazit pouze v případě, že je na hexu odpovídajícím **typu terénu**, na kterém máte alespoň jednoho mravence průzkumníka.

Při porážení nepřítele postupujte podle následujících kroků:

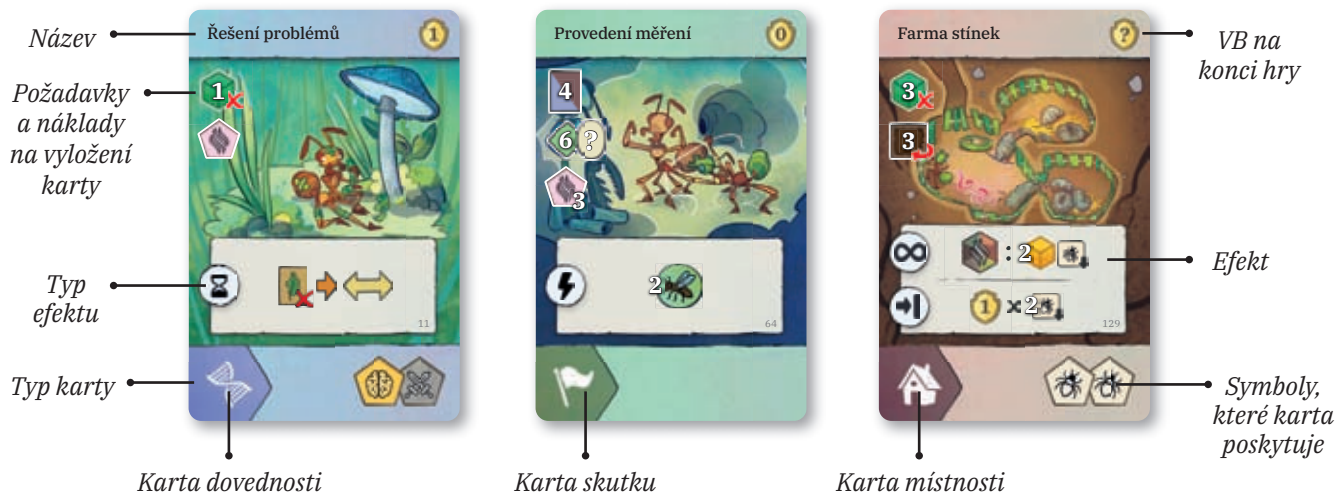
1. Prokažte, že splňujete **požadavky nepřítele** vlastněním konkrétní sady symbolů (na svých vyložených kartách, na své hlavní desce mraveniště a/nebo odhozením žetonů mutací či agrese).
2. Podle obtížnosti nepřítele (I, II nebo III), umístěte destičku lícem dolů na **místo pro dovednosti** na své vkládací desce mraveniště (napravo). Čtyři místa v horním řádku smějí obsahovat libovolného nepřítele (obtížnosti I, II nebo III), čtyři místa v prostředním řádku smějí obsahovat nepřítele obtížnosti II nebo III, tři místa ve spodním řádku smějí obsahovat pouze nepřítele obtížnosti III.

Umisťováním destiček nepřátel na svou vkládací desku mraveniště si odemykáte různé dovednosti, které mohou být: okamžité efekty ⚡, vývojové efekty ⏰, trvalé efekty ∞ a/nebo bodovací efekty ➡. Některá místa poskytují také VB na konci hry.



*Příklad: Modrý hráč má mravence průzkumníka v hexu stejného typu terénu, jako je zvýrazněná destička nepřítele. Má také 1 symbol a 1 symbol na zahráných kartách. Utratí žeton agrese, aby splnil požadavky destičky nepřátel a porazil ji. Nepřítel je obtížnosti II, takže hráč umístí destičku na místo dovednosti v prostředním řádku své vkládací desky, čímž aktivuje příslušnou dovednost.*

## KARTY, SYMBOLY A ZDROJE



Existují 3 typy karet:



**Karty dovedností:** Poskytují méně symbolů, ale mnohé okamžité a vývojové efekty. Vždy stojí kostičky listů a mohou vyžadovat symboly.



**Karty skutků:** Neposkytují symboly, ale pouze okamžité efekty a VB na konci hry. Nemají náklady, ale vždy vyžadují symboly nebo konkrétní podmínky, aby je bylo možné vyložit.



**Karty místností:** Poskytují mnoho symbolů a různé efekty. Mohou mít náklady v kostičkách listů a vždy vyžadují naplnit jeden (a pouze jeden) prázdný dílek místnosti již umístěný ve vašem hnízdě. Když zahrajete kartu místnosti, otočte dílek prázdné místnosti z tmavé strany na plnou (světlou) stranu. Velikost dílku je důležitá pro splnění požadavku hodnoty na kartě místnosti (vždy můžete zaplnit dílek větší, než je požadovaná hodnota).

Existují 4 typů efektů:



**Okamžitý efekt:** Proveďte efekt okamžitě, jakmile kartu vyložíte.



**Vývojový efekt:** Proveďte efekt v průběhu druhé fáze akce líhnutí (viz Akce líhnutí na straně 13).



**Trvalý efekt:** Proveďte efekt, kdykoli to uvedené podmínky dovolují.



**Bodovací efekt:** Získejte VB na konci hry podle uvedených podmínek.

Podrobný popis efektů viz Příloha na straně 18 a 19.

Existuje 9 symbolů, které karty poskytují:



Mšice



Stavitelství



Agrese



Síla



Zemědělství



Intelligence



Komunikace



Jed



Kondice

Existuje 5 typů zdrojů:



**Kostičky potravy:** používají se zejména na krmení vašich larev v průběhu třetí fáze akce líhnutí (viz Akce líhnutí na straně 13).



**Kostičky listů:** používají se zejména na vykládání karet.



**Kostičky hub:** jsou to žolíkové kostičky. Můžete je utrácet, jako by to byly kostičky potravy nebo listů (nesmíte je však započítávat jako kostičky potravy nebo listů, pokud máte splnit požadavek na konkrétní kostičky).



**Žetony agrese:** můžete je odhazovat, abyste získali okamžitý symbol agrese, používají se na vykládání karet nebo porážení destiček nepřátel.



**Žetony mutace:** můžete je odhazovat, abyste získali libovolný okamžitý symbol (včetně symbolu agrese), používají se na vykládání karet nebo porážení destiček nepřátel.



**Žetony trojnásobení:** zdroje se považují za nevyčerpatelné. V případě potřeby můžete uložit kostičku zdroje na tento žeton a označit tak, že máte 3 zdroje daného typu.


## Akce líhnutí




Pokud chcete provést tuto akci, musí být **vaše horní destička vývoje prázdná**. Odstraňte všechny mravence, kteří by se nacházeli na desce. Namísto úplného odstranění můžete přesunout až 1 mravence za každou specializaci na své hlavní desce mraveniště do úložných prostorů v levém horním rohu (tyto prostory nikdy nemohou obsahovat více než jednoho mravence za každou specializaci), všechny přebytečné mravence musíte odstranit a vrátit do své osobní zásoby.

Při provádění této akce musíte aplikovat všechny **fáze líhnutí** vyobrazené na vaší hlavní desce mraveniště:



Vyhodnoťte **skutek** uvedený na horní destičce vývoje: pokud jste splnili vyobrazené požadavky, otočte ji lícem dolů a aktivujte  bonus (zvyšte jednu ze svých produkcí o 1 tak, že na příslušné stupnici přesunete kostičku o jedno pole výše; případně nasadte kostičku na nejspodnější pole, pokud zatím byla mimo stupnici).



Všechny **vývojové efekty**  na svých zahradních kartách a na své hlavní desce mraveniště smíte aktivovat v libovolném pořadí. Mezi tyto efekty patří 5 produkcí vyobrazených na



**Zaplaťte 1 kostičku potravy za každou larvu**, kterou vlastníte (hráčské žetony na prostřední destičce vývoje). Za každou potravu, kterou nechcete zaplatit, musíte odhodit 1 libovolnou larvu. Vždy můžete platit kostičkami potravy také ze svého nouzového skladu (viz Volné akce na straně 14).



**Posuňte všechny destičky vývoje** (spolu s hráčskými žetony na nich) nahoru, přičemž prázdnou desku, která byla nejvýše, přesuňte na nejnižší pozici. Tím se z vašich vajec vyvinou larvy a z vašich larev mravenci.



*Příklad: Modrý hráč provede akci líhnutí. Nejprve přesune svého posledního mravence sběrače z horní destičky vývoje do úložného prostoru na desce (takže nepřijde o žádné mravence). Pak zkontroluje, jestli splnil skutek na horní destičce vývoje (mít k dispozici 5 kostiček listů), a protože jej splnil, otočí desku lícem dolů a získá 1 postup na stupnici produkce: zvolí si stupnici vajec průzkumníků.*

*Jako druhý krok akce líhnutí modrý hráč aktivuje všechny své vývojové efekty: získá 1 kostičku hub z karty Sklizení hub a 1 divokého mravence z dovednosti zpřístupněné na desce. Pak aktivuje své produkce 1 kostičku potravy, 2 kostiček listů, 1 vejce kopáčů, 2 vajec průzkumníků a 1 vejce sběračů.*

*Jako třetí krok akce líhnutí modrý hráč zaplatí 3 kostičky potravy, aby nakrmil své 3 larvy.*

*A nakonec přesune právě vyhodnocenou destičku vývoje na nejnižší pozici a destičky vývoje, kde byly umístěné hráčské žetony vajec a larev, nahoru: ze 3 larev se stanou mravenci dostupní pro příští tah.*

## VOLNÉ AKCE

Existují 3 typy volných akcí:

- Posílení
- Přeměna
- Nouzové skladiště

### Volná akce posílení

Když provádíte jednu ze tří hlavních akcí kopání, průzkumu nebo sběru, můžete odhodit **2 kostičky potravy**, abyste zvýšili sílu dané akce o 1. Jinými slovy vygenerujete 1 dalšího mravence použitelného v rámci hlavní akce, kterou provádíte. Tuto volnou akci nesmíte využít k provedení hlavní akce, pro kterou nemáte dostupného žádného mravence. Tuto volnou akci můžete provést vícekrát ve stejném tahu (například můžete utratit 4 kostičky potravy a získat +2 síly), nikdy však nesmíte provést hlavní akci o síle větší než 4.



*Příklad: Modrý hráč chce provést akci průzkumu. Má k dispozici 2 mravence průzkumníky, ale odhozením 2 kostiček potravy získá 1 dalšího mravence průzkumníka a provede akci průzkumu o síle 3.*

### Volná akce přeměna

Můžete **odhodit 1 kostičku potravy**, abyste přesunuli jednoho ze svých mravenců nebo larev vodorovně **na jiné místo pro specializaci** v rámci shodné destičky vývoje.



*Příklad: Modrý hráč chce provést akci sběru, ale má k dispozici pouze 1 mravence kopáče. Odhozením 1 kostičky potravy přemění svého mravence kopáče a změní jeho specializaci na mravence sběrače.*

### Volná akce nouzové skladiště

Ze svého nouzového skladiště smíte odebírat kdykoli, když potřebujete potravu, ale nemáte jí dostatek. Smíte si vzít **1 nebo více kostiček potravy z nouzového skladiště** na své hlavní desce mraveniště. Na konci hry dostanete penalizaci odkrytou nejvíce vpravo podle toho, kolik kostiček jste si vzali (viz Konec hry na straně 16).



*Příklad: Modrý hráč potřebuje 2 kostičky potravy, aby vyhodnotil skutek na destičce vývoje. Rozhodne se vzít si je ze svého nouzového skladiště (na konci hry ztratí 2 VB).*

Pokud vám dojdou kostičky potravy ve vašem nouzovém skladišti, můžete tuto volnou akci dál provádět a brát si další potravu ze společné zásoby. Pokaždé, když to uděláte, vezměte si ze zásoby žeton s -3 VB.

## DIVOCÍ MRAVENCI

Některé efekty karet a dovedností na vaší desce vám mohou poskytnout divoké mravence. Jsou představováni hráčským žetonem ve vaší barvě, který umístíte do úložného prostoru se symbolem „?“ na vaší hlavní desce mraveniště. Počet divokých mravenců, které můžete nashromáždit, není nijak omezen (a divocí mravenci se při provádění akce líhnutí neodhazují).

Když chcete provádět akce, považujte své divoké mravence za mravence s **libovolnou specializací**. Smíte je použít společně s mravenci na destičce vývoje, nebo samostatně (dokonce na provedení akce o síle 1).



*Příklad: Modrý hráč chce provést akci kopání. Má 1 mravence kopáče, ale odhozením 2 divokých mravenců, které má na desce, může provést akci o síle 3.*

## ZÍSKÁVÁNÍ HVĚZD

Hlavním způsobem, jak získat vítězné body, je získávat hvězdy. Existují 3 různá kritéria pro získávání hvězd, z nichž každé vám poskytne maximálně 3 hvězdy.

1°

### Hvězdy za hnízdo

Získáte hvězdu, když zakryjete všechna pole v oblasti svého hnízda (I, II nebo III) dílky místností bez ohledu na to, zda jsou to plné, nebo prázdné dílky místností. Není nutné dodržovat pořadí oblastí, tj. smíte zaplnit nejprve oblast II nebo oblast III.



*Příklad: Modrý hráč umístí dílek místnosti a zakryje tak všechna pole v oblasti II svého hnízda.*

3

### Hvězdy za feromony

Získáte hvězdu, když ze své hlavní desky mraveniště odeberete svou třetí, pátou a šestou kostičku feromonů.

3

### Hvězdy za skutky

Získáte hvězdu, když dokončíte svůj třetí, pátý a osmý skutek. Za dokončené skutky se považují jak vyložené karty skutků, tak vyhodnocené destičky vývoje.

Kdykoli v průběhu hry, a to i mimo svůj tah, splníte požadavky na hvězdu, okamžitě ji získáte. Když získáte hvězdu, **umístíte příslušný žeton** lícem dolů na první volné pole odspodu na stupnici hvězd.

Druhý a třetí žeton v každé hromádce vyobrazuje jak požadavky na získání hvězdy, tak VB, které jste získali za předchozí hvězdu (viz Konec hry na straně 16).



*Příklad: Modrý hráč vypustil svůj třetí feromon a může tak získat první s tím související hvězdu. Vezme příslušný žeton s hvězdou a umístí ho na první volné pole na stupnici hvězd.*

## POSTUP NA STUPNICI SVATEBNÍHO LETU

Dalším způsobem, jak získat vítězné body, je postupovat na stupnici svatebního letu prostřednictvím efektu a přesouváním vašich hráčských žetonů na pole rojení.

Pokud jeden z vašich hráčských žetonů skončí svůj posun na poli, kde je již přítomný hráčský žeton jiného hráče, umístěte svůj hráčský žeton na něj. Pro potřeby sběru zdrojů se v případě, že jsou dva nebo více hráčských žetonů ve sloupečku na sobě, přednost počítá odspodu nahoru.

Když jeden z vašich hráčských žetonů dosáhne nebo přejde přes pole, na kterém je vyobrazený bonus, okamžitě ho aktivujte.

Když jeden z vašich hráčských žetonů dosáhne pole, na kterém je vyobrazený bonus rojení , musíte si okamžitě zvolit, zda:

- **ponecháte hráčský žeton** na stupnici, aby mohl dále postupovat, NEBO
- **přesunete hráčský žeton doleva** na volné pole rojení s nejvyšší hodnotou. V jedné oblasti rojení nesmíte mít více než jeden hráčský žeton.

Když přesunete hráčský žeton doleva, umístěte nový hráčský žeton ze své osobní zásoby na počáteční pole stupnice svatebního letu.


Pokud jste hráčský žeton přesunuli doleva efektem, který vám poskytl více postupů zároveň, použijte libovolné zbývající postupy po umístění nového hráčského žetonu.

Na konci hry získáte VB vyobrazené na polích rojení, která zabíráte.











*Příklad: Modrý hráč získá dva postupy na stupnici svatebního letu a posune svůj hráčský žeton na následující pole, čímž dosáhne pole s bonusem rojení. Rozhodne se přesunout hráčský žeton na pole rojení vlevo a umístí ho na to s nejvyšší hodnotou. Okamžitě umístí nový hráčský žeton ze své osobní zásoby na první pole stupnice a postoupí s ním o jedno pole (v důsledku nepotřebovaného postupu zbylého po přesunutém hráčském žetonu).*

## KONEC HRY

Jakmile je **stupnice hvězd zaplněna** (ve hře 3 a 4 hráčů je konkrétní počet žetonů hvězd dán počtem hráčů a označen symbolem ) , nastává konec hry.

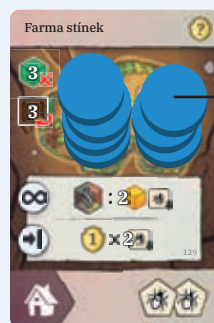
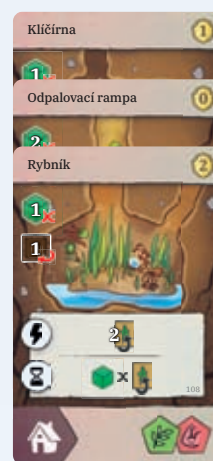
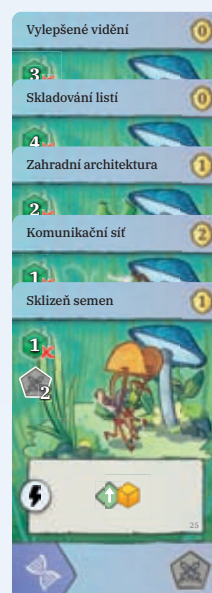
**Dokončete aktuální kolo** (všichni až ke hráči, který sedí po pravici začínajícího hráče, provedou svůj tah) a **odehrajte ještě jedno celé závěrečné kolo**. Pokud v průběhu toho hráči získají hvězdy, umístujte žetony hvězd vedle posledního pole na stupnici hvězd. Na konci závěrečného kola všichni hráči provedou **závěrečnou povinnou akci líhnutí** a následně hra skončí.

Každý hráč si spočítá vítězné body následovně:

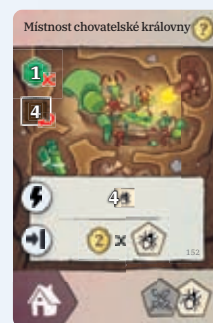
-  • **VB za získané hvězdy:** za každé ze tří kritérií (hnízd, feromony, skutky) přičtete hodnotu VB viditelnou na žetonech hvězd zbylých na vrchu sloupečku. Pokud jsou všechny žetony ze sloupečku umístěné, započítejte hodnotu vytištěnou na desce (20 VB).
-  • **VB za roje na stupnici svatebního letu:** přičtete VB na polích v oblastech rojení obsazených vašimi hráčskými žetony.
-  • **VB za vyložené karty:** přičtete VB uvedené na všech vašich vyložených kartách (v pravém horním rohu), vezměte také v úvahu podmínky uvedené na kartách s bodovacími efekty.
-  • **VB za poražené nepřátele:** přičtete VB uvedené v oblasti schopností na vaši vkladací desce mraveniště odpovídající všem destičkám nepřátel, které jste v průběhu hry porazili.
-  • **VB za speciální předměty:** přičtete VB poskytované všemi destičkami speciálních předmětů, které se vám v průběhu hry podařilo sesbírat.
-  • **VB za vaše produkce:** za každou ze svých stupnic produkce získáte 1 nebo 3 VB, pokud jste dosáhli čtvrtého, respektive pátého pole.
-  • **VB za vaše dostupné mravence:** získejte 1 VB za každého z vašich mravenců libovolné specializace (ignorujte larvy a vejce), které dosud máte na své desce, a to včetně divokých mravenců.
-  • **Penalizace nouzového skladiště:** nakonec vezměte v úvahu případnou penalizaci v důsledku vyprázdněných polí svého nouzového skladiště. Započítejte viditelnou penalizaci nejvíce vpravo a připočítejte případné dodatečné penalizace, pokud jste si nabrali žetony s -3 VB.

Ten hráč, který získal nejvíce vítězných bodů, se stává vítězem hry. V případě shody vítězí ten hráč, který získal nejvíce hvězd. V případě další shody vítězí ten hráč, který má nejvíce zbylých kostiček zdrojů (potravy, listů a hub). V případě další shody je už vítězství sdílené.

Doveďte svou kolonii k vítězství!



7 žetonů mšic umístěných na této kartě



*Příklad: Modrý hráč se na konci hry nachází ve vyobrazené situaci. Získá následující VB:*

- 34 VB za získané hvězdy,
- 15 VB za pole rojení,
- 21 VB za vyložené karty (12+3+6),
- 11 VB za poražené nepřátele,
- 6 VB za sesbírané speciální předměty,
- 4 VB za stupnice produkce,
- 6 VB za dostupné mravence,
- -4 VB za penalizaci nouzového skladiště.

*Celkový počet bodů modrého hráče je 93 VB.*



## TVŮRCI HRY

**Autoři:** Renato Ciervo, Andrea Robbiani

**Vývoj:** Simone Luciani

**Ilustrace:** Candida Corsi, Sara Valentino

**Umělecká a grafická ředitelka:** Arianna Santini

**Sazba pravidel:** Giada Lo Duca

**Redakce:** Giuliano Acquati

## ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

**Redakce:** Miroslav Tlamicha

**Překlad:** Vojtěch Trmal

**Korektury:** Eliška Pospíšilová, Tomáš Tvrdý,  
Pavel Skalický, Eliška Schmucková

**Grafická úprava:** Matěj Uhlíř

**TLAMA**  
games



Cranio Creations S.r.l.

Via E. Romagnoli 1

20146, Milán – Itálie

[www.craniocreations.it/en](http://www.craniocreations.it/en)

© 2023, Cranio Creations s.r.l.

Všechna práva vyhrazena.

Andrea: Rád bych poděkoval své ženě Martě, svému otci Elviovovi a své matce Anně za jejich neustálou podporu, za to, že se stali svědomitými hráči a že jako první a nejnáročnější filtrovali mé bizarní nápady. Mé zvláštní poděkování si zaslouží Roberto, Alberto a Tomaso, se kterými jsem objevil moderní hry a svět jejich autorů.

Renato: Rád bych poděkoval svým přátelům Fabiovovi, Enricovi, Maxovi, Marcovi a Gabrielemu, se kterými jsem zažil tisíce herních dobrodružství. Mé zvláštní poděkování si zaslouží Andrea Chiarvesio a Alexio Schneeberger, díky kterým jsem učinil své první krůčky v kouzelném světě herního designu.

Zvláštní poděkování si zaslouží také Tommaso Battista, Fabio Lopiano, Nestore Mangone a David Spada, kteří z mých kolegů „vynálezců her“ přispěli k tomuto projektu nejvíce.

## PŘÍLOHA

### BONUSY NA HERNÍM PLÁNU A NA HLAVNÍ DESCE MRAVENIŠTĚ



**Na herním plánu:** vezměte si destičku speciálního předmětu z tohoto hexu a nechejte si ji před sebou.  
**Na hlavní desce mraveniště:** vyberte si speciální předmět z těch na plánu a nechejte si ho před sebou.  
Speciální předměty poskytují různé efekty a VB.



Postupte o 1 krok na stupnici svatebního letu.



Doberte si 1 kartu z balíčku. Pokud balíček dojde, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte tak nový balíček.



Doberte si 2 karty z balíčku, jednu si vyberte a druhou odhodte. Odhazované karty dejte lícem vzhůru na odhazovací hromádku.



Vezměte si 1 kartu z nabídky.



Vyberte si symbol a poté dobírejte z balíčku tak dlouho, dokud nenarazíte na kartu, která daný symbol poskytuje. Vezměte si ji do ruky a ostatní karty dejte lícem vzhůru na odhazovací hromádku.



Vyložte 1 kartu z ruky.



Vyložte 1 kartu skutku. Jedna z podmínek je zcela splněna zadarmo (i pokud požaduje více věcí shodného typu).



Vyložte 1 kartu dovednosti zcela zdarma. Ignorujte všechny náklady a požadavky.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na uvedené stupnici produkce kostiček zdrojů.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na stupnici produkce listů nebo na stupnici produkce potravy.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole jak na stupnici produkce listů, tak na stupnici produkce potravy.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na uvedené stupnici produkce vajec.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na libovolné stupnici produkce vajec.



Postupte se svou kostičkou o 1 pole na libovolné stupnici produkce.



Přesuňte 1 hráčský žeton z destičky vývoje o jednu výše, zachovejte přitom stejnou specializaci.



Přesuňte 1 hráčský žeton z místa pro jednu specializaci na jiné v rámci stejné destičky vývoje.



Získejte 1 larvu libovolné specializace.



Získejte 1 divokého mravence.



Proveďte vyobrazenou akci s uvedenou silou. Neodhazujte mravence z desky, ale použijte hráčské žetony přímo ze své zásoby. Nesmíte přidávat divoké mravence ani zvyšovat sílu volnou akcí posílení. Neberte si žádné karty z nabídky.



Umístěte dílek místnosti uvedené velikosti. Tuto velikost nesmíte rozdělit na více dílků.



Porazte vyloženého nepřítele podle standardních pravidel.



Odstraňte 1 libovolnou kostičku feromonů ze své desky, aniž byste ji umisťovali na destičku listů.



Aktivujte všechny vývojové efekty, které máte.



Odhodte 1 kartu z ruky a získejte za to 1 kostičku hub.



Získejte 1 žeton agrese.



Získejte 1 žeton mutace.

### POŽADAVKY NA KARTY A DESTIČKY VÝVOJE



Mějte celkovou produkci alespoň uvedeného počtu vajec (sečtěte produkci všech vajec).



Mějte na herním plánu umístěný uvedený počet mravenců vyobrazených specializací.



Mějte na hlavní desce mraveniště k dispozici uvedený počet mravenců vyobrazených specializací.



Mějte uvedený počet karet místností a/nebo dovedností.



Mějte vyloženou 1 kartu skutku.



Mějte ve svém hnízdě uvedený počet dílků místností (bez ohledu na to, zda jsou prázdné, nebo plné).



Mějte ze své desky odebraný uvedený počet kostiček feromonů.



Mějte na polích rojení umístěný uvedený počet hráčských žetonů.



Mějte ve své osobní zásobě uvedený počet daného typu zdrojů.




Mějte k dispozici vyobrazený symbol (na již vyložených kartách, na hlavní desce mraveniště, na speciálních předmětech). Vždy můžete odhodit žeton mutace a získat tak okamžitý symbol.




Otočte dílek místnosti uvedené velikosti z prázdné strany (tmavá strana) na plnou stranu (světlá strana).

## PŘÍLOHA


### KONKRÉTNÍ EFEKTY NA KARTÁCH


 Odhodte věc nalevo od šipky a získajte tak bonus napravo od šipky.


 Bonus nalevo od X získáte tolikrát, kolik věcí napravo od X máte.


Kdykoli nastane podmínka


- uvedená vlevo od dvojtečky,
- získáte bonus uvedený vpravo od dvojtečky.


 Můžete odhodit 1 kostičku listů a umístit za to 1 žeton klíčku (hráčský žeton ze své zásoby) na libovolnou kartu.


 Můžete odhodit 1 kostičku potravy a umístit za to 1 žeton klíčku (hráčský žeton ze své zásoby) na tuto kartu.


 Umístěte 1 žeton mšice nebo klíčku na libovolnou kartu (ne nutně na tuto).


 Odhodte 1 žeton mšice z jedné ze svých karet a získajte za to 2 kostičky potravy.


 Umístěte 1 žeton mšice (hráčský žeton ze své zásoby) na tuto kartu.


 Pokaždé když vyložíte kartu, která poskytuje uvedený symbol, umístěte 1 žeton mšice na tuto kartu. Žetony mšic na této kartě smíte spotřebovávat, jako by to byly kostičky potravy.


 Umístěte 1 žeton klíčku na tuto kartu NEBO přesuňte až 2 žetony klíčku dvakrát z jakékoliv karty na jednu nebo dvě jiné karty.


 Získejte 4 VB za každé 2 žetony klíčku umístěné na této kartě.


 Získáte 1 kostičku listů za každý umístěný dílek místnosti, který má velikost 2 nebo menší.


 Pokaždé když vyložíte kartu místnosti, aplikujte na její náklady slevu 1 kostičky listů.


 Pokaždé když vyložíte kartu, která poskytuje uvedený symbol, doberte si 1 kartu.


 Pokaždé když porazíte nepřítele, získáte 2 kostičky potravy.


 Pokaždé když porazíte nepřítele, umístěte 2 žetony klíčku (hráčský žeton ze své zásoby) na tuto kartu. Žetony klíčku na této kartě smíte spotřebovávat, jako by to byly kostičky listů.


 Pokaždé když vyložíte kartu skutku nebo vyhodnotíte skutek na destičce vývoje, získáte 1 kostičku potravy.


 Pokaždé když provedete akci kopání, smíte přesunout 1 hráčský žeton z jednoho místa pro specializaci na jiné místo v rámci stejné destičce vývoje.


 Pokaždé když vyložíte kartu místnosti, smíte otočit dílek místnosti, jako by byl o jedno pole větší (například dílkem o velikosti 2 polí smíte vyložit kartu s požadavkem na dílek o velikosti 3 polí).

 Máte 1 symbol agrese za každé 2 skutky (na kartách nebo destičkách vývoje), které jste splnili.


 Získejte 2 VB za každé vejce průzkumníků, které produkuje.


 Pokaždé když vyložíte uvedený symbol, umístěte 1 žeton chladiče (hráčský žeton ze své zásoby) na tuto kartu.


 Smíte odhodit 2 žetony chladičů a získat za to postup na stupnici svatebního letu.


 Získejte 1 VB za každý rozdílný symbol, který máte k dispozici.


 Pokaždé když vyhodnocujete skutek na destičce vývoje, získáte 1 divokého mravence.

 Umístěte až 2 karty z ruky pod tuto kartu.


 Získejte 1 kostičku listů za každou kartu umístěnou pod touto kartou.


 Otočte dílek místnosti zpět z plné strany na prázdnou stranu.


 Přesuňte svou kostičku o 1 pole níže na libovolné stupnici produkce vajec a postupte tak svými kostičkami na ostatních dvou stupnicích produkce vajec o 1 pole výše.


 smíte vyhodnotit libovolnou destičku vývoje


Smíte vyhodnotit skutek desky, která není nejvýše. Pokud jsou na této desce nějaké hráčské žetony, ponechte je po otočení desky na stejné pozici.

 Odhodte 1 kartu z ruky a proveďte za to akci kopání o síle 1.

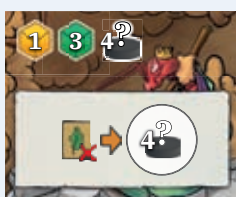
 Odhodte 2 karty z ruky a proveďte za to akci kopání o síle 2.

 Odhodte 2 kostičky potravy a získajte za to postup na stupnici svatebního letu za každého svého mravence průzkumníka umístěného na herním plánu.

 Pokaždé když umístíte dílek místnosti o velikosti 3 nebo větší, získáte 1 kostičku hub.

 Získejte dvojnásobný počet VB za jedno pole roje na stupnici svatebního letu.

## DESTIČKY KRÁLOVNY



V průběhu přípravy hry získáte 1 kostičku potravy, 3 kostičky listů a umístíte na tuto destičku 4 hráčské žetony ve své barvě. Jako volnou akci smíte odhodit kartu z ruky a za to si vzít z této destičky jeden hráčský žeton a po-

užít ho jako divokého mravence ke zvýšení síly hlavní akce. Tohoto divokého mravence nesmíte použít samostatně k provedení akce o síle 1.

Tuto volnou akci smíte provést pouze jednou za tah.



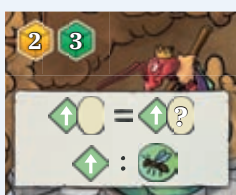
V průběhu přípravy hry získáte 1 kostičku potravy a 3 kostičky listů. Když provedete hlavní akci kopání, průzkumu nebo sběru o síle přesně 3, získáte 1 kostičku hub.



V průběhu přípravy hry získáte 1 kostičku hub a 2 kostičky potravy. Když provedete hlavní akci kopání, průzkumu nebo sběru o síle přesně 1, doberte si 1 kartu z balíčku a získejte 1 žeton agrese.



V průběhu přípravy hry získáte 2 kostičky hub a 3 kostičky listů. Když provedete hlavní akci kopání, průzkumu nebo sběru, smíte si vzít libovolnou viditelnou kartu z nabídky namísto karty z řádku odpovídajícího provedené akci.

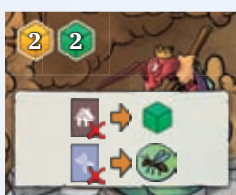


V průběhu přípravy hry získáte 2 kostičky potravy a 3 kostičky listů. Když získáte postup na jedné ze svých stupnic produkce vajec, můžete postoupit na libovolné z nich. Když získáte obecný postup na stupnici produkce, kromě

provedení postupu na libovolné jedné z pěti stupnic produkce získáte také 1 postup na stupnici svatebního letu.

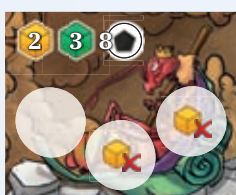


V průběhu přípravy hry získáte 1 kostičku potravy a 2 kostičky listů. Při umísťování dílků místností smíte zakrývat vyobrazené „kameny“ okolo hnízda. Místnosti smíte umísťovat mimo obvyklá pole hnízda, přičemž si představte, že každý z 3 kamenů je jakoby uprostřed myšleného pole hnízda. Když ho zakryjete, postupte se svou kostičkou o 1 pole na libovolné stupnici produkce. Pokud jste umísťovanými dílky místností zakryli 1/2/3 „kameny“, získáte na konci hry 0/2/5 VB.



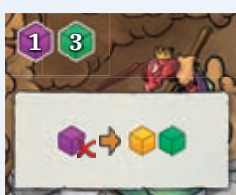
V průběhu přípravy hry získáte 2 kostičky potravy a 2 kostičky listů. Jako volnou akci smíte odhodit 1 kartu místnosti z ruky a získat za to 1 kostičku listů. Smíte také odhodit 1 kartu dovednosti a získat za to postup na stupnici svatebního letu.

Tyto volné akci smíte provést pouze jednou za tah.



V průběhu přípravy hry získáte 2 kostičky potravy, 3 kostičky listů a 8 žetonů královny specifických pro tuto královnu (nechejte si je vedle své hlavní desky mraveniště). Jako volnou akci smíte umístit jeden či více z těchto 8 žetonů na určená pole na destičce. Za umístění druhého a třetího žetonu musíte odhodit 1 kostičku potravy. Symboly na umístěných žetonech máte k dispozici pro plnění libovolných požadavků. Jakmile je umístíte, nesmíte již žetony měnit.

Symboly na umístěných žetonech máte k dispozici pro plnění libovolných požadavků. Jakmile je umístíte, nesmíte již žetony měnit.



V průběhu přípravy hry získáte 1 kostičku hub a 3 kostičky listů. Jako volnou akci smíte odhodit 1 nebo více kostiček hub a získat za každou z nich 1 kostičku potravy a 1 kostičku listů.



*Zvýrazněné kameny představují další pole hnízda, která můžete zakrýt dílky místností.*